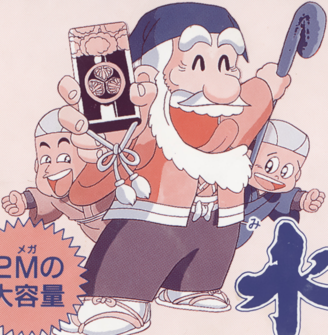
SUNSOFT

ひかえおろう！
この印籠が目に入らぬか！



2M（メガ）の大容量

天下の御意見番

水戸黄門（みとこうもん）

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

この度は、SUNSOFTのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「水戸黄門」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。「水戸黄門」を一層楽しく遊んでいただくために、ご使用の前にこの「取扱い説明書」をよくお読みいただき正しい使用法でご愛用下さい。

イラスト：しごと大介　すのうちさとる

使用上の注意

★精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショック等はさけて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。

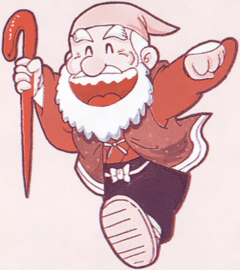
★端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。

★カセットを交換する時は必ず電源を切ってから行って下さい。

©SUNSOFT ©SHP ©ESS

水戸の西山荘でのんびり暮らしていた黄門様のもとに、よからぬ噂が舞い込んできた。またどこかで悪い奴が善良な人々を苦しめているというのである。

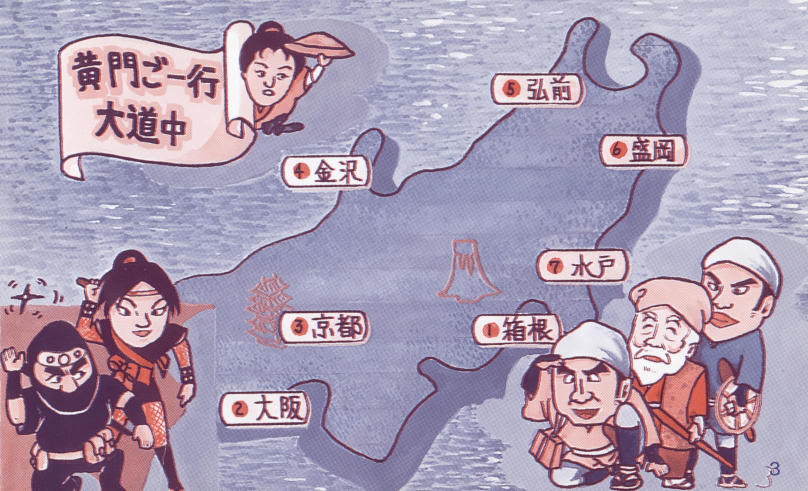
　そこで黄門様は、再び世直しをする為、一体誰が人々を苦しめているのかを探りに、いつものように助さん、格さんたち側近をつれ諸国漫遊に旅立つのでした。このゲームの目的は、黄門様の一行が諸国の悪人どもを懲らしめ、この悪人どもを後であやつっている影の黒幕をとらえることにあります。黄門様一行の今回の立ち寄り先は、箱根・大阪・京都・金沢・弘前・盛岡、そして水戸の七ケ所です。



プレーヤーが格さんや助さんになって、町人や娘から情報を得たり、宿場の悪人をこらしめて、真相の手がかりを集めていきます。

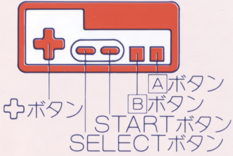
そして、悪事の手がかりをすべてつかむことができれば黄門様が御出場し、その宿場での事件を解決することができます。

そして、各宿場での悪事を解決しないと、水戸での黒幕をとらえることができないので、がんばって１つ１つの宿場をクリアして下さい。


黄門ご一行
大道中
⑤弘前
⑥盛岡
④金沢
⑦水戸
③京都
①箱根
②大阪

操作の方法　OPERATION

Ⅰコントローラー



〈Aボタン〉

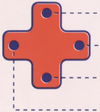
- 格さん
- 助さん

} 人に近づいてAボタンを押すと、話しかけることができる。

〈Bボタン〉

- 格さん…悪人にあて身をくらわすことができる。
- 助さん…刀でみね打ちをくらわすことができる。

十字ボタン



★上へ移動
★右へ移動
★下へ移動
★左へ移動

〈STARTボタン〉

★カセットを入れるとデモ画面が始まります。

★セレクトボタンでゲームスタートか、コンティニューを選んで下さい。
(声が出ている時はスタートやセレクトはできません。)

★ゲームスタートの場合スタートボタンを押すと、地図画面になります。

★地図画面でスタートボタンを押すと、箱根のデモ画面が始まります。

★箱根のデモ画面が終わるとゲーム画面になります。

〈コンティニュー〉

★コンティニューをセレクトして、スタートボタンを押すと、旅日記の画面になります。前にゲームが終了した時の旅日記のキーワードを入力して下さい。

★キーワードの入力の仕方は、十字ボタンで文字を選びAボタンで決定します。まちがえて入力した場合は、Bボタンで消すことができます。

★キーワードが違う場合は、もう一度コンティニューをセレクトしてやり直して下さい。

遊び方 HOW TO PLAY

(ゲーム中) 格さん・助さん

★十字ボタンで上下左右に移動します。

★Bボタンで格さんは相手にあて身をくらわせ、助さんは刀でみね打ちをくらわすことができます。

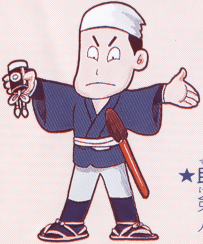
★人に近づいてAボタンを押せば、話しかけることができます。

★悪人の場合は何回かあて身をくらわせると、手を上げます。そうすると、近づいてAボタンを押せば話しかけることができます。

★悪人にあて身をくらわすと、風車か八兵衛どんぶりがでてくることがあります。それらを取っておけば、ゲーム中にスタートボタンを押すと、風車の下に矢印が表われ、十字ボタンの左右で風車の弥七か、八兵衛を

選択します。AボタンかBボタンを押せば変身できます。ただしちからの残り量によって変身していられる時間が違います。変身時間が切れると、最初変身した地点に戻されます。早く元に戻りたい時はスタートボタンを押し、AかBボタンを押してください。

★店の中でスタートボタンを押すと今持っているアイテム・お金が表示され、もう一度押すと元に戻ります。



★格さん(渥見格之進)

剛力無双の柔の達人。女に堅く慎重派。酒豪だがみだれない。

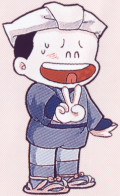
★助さん(佐々木助三郎)

剣をとっては無敵だが、女に甘くケンカっぱやい行動派。

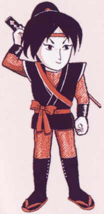
★風車の弥七　百発百中の風車を武器に老公の危機には必ず現われる。神出鬼没の伊賀の抜忍。

●風車で変身します。
Bボタンで風車を投げます。　Aボタンでジャンプします。二階のやぶれている部分や開いている部分へジャンプすると天井裏へしのびこむことができます。Aボタンを押せば、外に出ることができます。

★うっかり八兵衛　うっかりの異名どおり、そそっかしく日本中のうまい物を食べつくすのが夢。



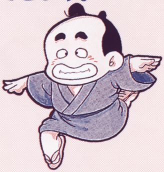
●どんぶりで変身します。　Aボタン、Bボタンは使用しません。十字ボタンで移動します。八兵衛さんでないと得られない情報があります。又、的屋へ入ることができます。



★かげろうお銀　旅芸人。実は伊賀の上忍・藤林家の血を引く唯一の存在、藤林無門の娘かげろう。

●三味線で変身します。　Ａボタン…短剣を投げます。Ｂボタン…ジャンプします。二階のやぶれている部分や開いている部分へジャンプすると天井裏へしのびこむことができます。
Ａボタンを押せば、外に出ることができます。

★煙りの又平　お銀との凸凹コンビ。藤林無門の弟子。



●ふんどしで変身します。
Ａボタン、Ｂボタンは使用しません。十字ボタンで移動します。又平さんでないと得られない情報があります。又、的屋で遊ぶことができます。

※プレイヤーが格さんの時は弥七と八兵衛、助さんの時はお銀と又平が捜査の手助けをします。

ゲームの方法

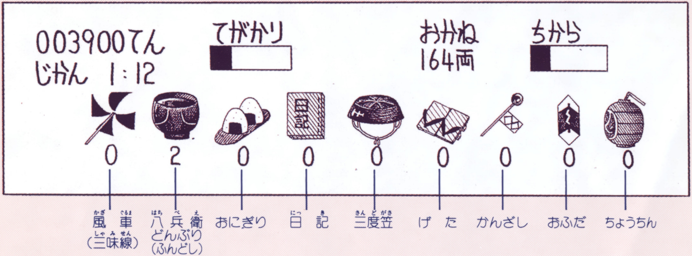
★町の中の悪人と町人は人相で見分けることができます。最初、宿場の中をひとまわりして、町人や町娘に話を聞いてみよう。悪人にはあて身をくらわして情報を得ます。かわらばん屋へ行って、その宿場の状況を聞いてみるのも良いでしょう。必勝法は、力をへらさないようにしながら必要に応じて、弥七、八兵衛に変身し、手がかりを集めていきます。もし、やられてしまっても日記を買っておけばコンティニューできます。日記を見るのはゲームを終わる時だけに使おう。

(万　屋)ゲームを進めて行く上で重要なアイテムを売ってくれます。売ってくれるものは、おにぎり・日記・三度笠・ゲタ・かんざし・お札・ちょうちんです。ゲームをクリアするには、万屋でうまく買物をしなければなりませんし、宿場には2軒以上、万屋があり、それぞれ売っているものが違うので注意しましょう。

（そば屋）そばを食べることで、ちからのエネルギーが回復します。かけそばとてんぷらそばでは、金額も違いますし、エネルギーの回復度も違います。

（酒　屋）酒を飲むことによって無敵になることができます。ただし酔っ払ってしまう為、コントローラーの反応がにぶくなります。ちからのメーターが少なくなってしまった時、近くにそば屋がない場合はとりあえず酒屋に入って無敵になり、その間にそば屋へかけこむという方法があります。

（的　屋）お金がなくなってしまえば、万屋では何も買うことができません。その為、八兵衛さんか又平さんに変身して的屋で遊んで、賞金をかせいでね。お金を増やすには、ここが一番！



●**得　　点**　悪人をやっつけると得点が入ります。得点が10,000点と50,000点で力の上限が増えます。

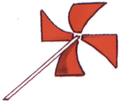
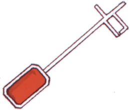
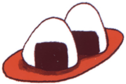
●**手がかり**　悪人から情報を得たり、風車の弥七に変身して手がかりを集めていきます。手がかりメーターがいっぱいになったら黄門様が宿泊している宿屋（蓑と笠が入口にかけてある旅館）に走りま

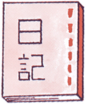
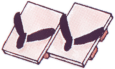
す。そうすれば黄門様が、御出馬して事件を解決してくれます。

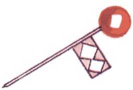
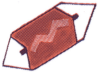
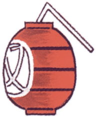
手がかりの中には弥七さんや、八兵衛さんでないと得られない手がかりがあります。旅を続けてゆくに従がって集めなければならない手がかりが増えてゆきます。

- **お　金**　最初所持金は200両からスタートします。万屋へ入って、必要なものを買いそろえて下さい。
- **ちから**　悪人に攻撃されると力がへります。
力が0になるとゲーム・オーバーです。
得点が10,000点と50,000点でちからの上限がアップします。
- **じかん**　黄門様一行は、その宿場に1日しか滞在できません。
4:00になると日が暮れ始め、7:00になると夜になってゲーム・オーバーです。ただしちょうちんを買っていれば1個につき1時間延長されます。(最長10:00まで)

アイテム

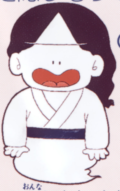
	かざぐるま	弥七に変身します。		三味線	お銀に変身します。
	どんぶり	八兵衛に変身します。		ふんどし	又平に変身します。
	おにぎり	これを買っておくと、力が0になっても、またもとに戻ります。ゲームがスタートした時、一番最初に買っておきたいアイテムです。			

	日記	日記を買っておけばゲームオーバーになっても、「日記を見る」を選べば、「たびにっき」のキーワードが出て来ます。この「たびにっき」のキーワードを書き写しておけば、もう一度ゲームを始める時コンティニューを選んで、「たびにっき」を入力すればその宿場の始めからスタートできます。ただし、「コンティニュー」の場合でのスタートはアイテム・お金・力の上限・手がかりは、ゲーム・オーバー直前のままですが、「にっきを見る」の場合でのスタートは初期値にもどります。(アイテム〇・お金200両・手がかり〇) したがって「にっきを見る」はゲームを終わる時だけに使ってね!
	三度笠	悪人からの攻撃に対しての防御になります。 (ちからの減り具合が少なくなります。)
	げた	一定時間、早く走ることができます。

	かんざし	とめ女、お民ちゃんに対して有効です。かんざしを持っていないとお民ちゃんに抱きつかれたとき、どんどんちからが減っていきます。またその間、移動することはできません。
	お札	ゆうれいに対して有効です。お札を持っていないとゆうれいにとりつかれた時どんどん力が減っていきます。またその間、移動することはできません。
	ちょうちん	7:00になると夜になります。 ここでゲームオーバーになりますが、ちょうちんをひとつ持っていればもう1時間余分にできます。ただし、その宿場では3つしかちょうちんを使うことができません。つまり10:00になると未解決ということで次の宿場に行かなくてはなりません。

敵（悪人にやとわれた殺し屋達）

★ただちょっかいを出すだけの敵と、刀や十手を投げてくる敵、物を隠しもっている敵の３種類が各宿場にいます。



（ゆうれい）格さんや助さんにうらみはないが、なぜかさびしがりやのゆうれいちゃん。
お札をあげてじょうぶつさせてあげよう。
もっていないと一定時間取りつかれて身動きできなくなり、力がへるぞ！

（とめ女）またまた出ました！とめ女お民ちゃん。かんざしをもらえば、よろこんじゃう。だれか、私をもらってくれる人いない？　かんざしをもっていないと一定時間だきつかれて身動きできなくなり力がへるぞ！

第１話　天下の険．箱根の巻

黄門様一行が最初に訪れましたのは箱根の宿でございます。「箱根八里は馬でもこすが、こすにこされぬ大井川」といわれた、東海道五十三次でも、指折りの難所でございました。
この箱根の宿には、有名な箱根の関所が設けられ、「入り鉄砲に出女」といって、通行手形なしでこの関を抜けるのは、大変困難でした。というのも箱根の関より東は、もう関八州で将軍様のおひざもとですから、幕府に反対する悪人が鉄砲を江戸へ持ち込んだり、又、大名の奥方が秘かに国元へ帰るのを防ぐ役割を、この関所は持っていました。
ところが、近ごろ将軍様より関所を預かる悪代官が悪得商人と結託してニセの通行手形を作っているらしいというのです。これは黄門

様もみすごすわけにはいきません。
御老公は、このウワサの真相を調べるよう、格さんに命じました。
はたして、格さんは、八兵衛さんや弥七に助けられながら、箱根の
宿場での事件を解決することができるでしょうか？

水戸黄門(徳川光圀(1628〜1700))

江戸前期の第2代水戸藩主徳川光圀のこと。
黄門は中納言の唐名で、光圀が権中納言であったため、この名で呼ばれた。
1661(寛文1)年藩主となり、勧農諸政策の実施や藩士統制など、藩制の基礎を確立した。領内の社寺の整理や由緒ある寺院の復興を進め、みずから学問を愛好、古典の収集や校訂を行った。また、領内外の学者の力を結集して史局(彰考館)を設立、1657年から「大日本史」の編纂を開始し、水戸学の基礎をつくった。茨城県大田の西山に隠居、西山公といわれた。
◆学者を全国に派遣して史料調査にあたったことが、名君の声望と結び付き、諸国を回って各地の政治を正したという「水戸黄門漫

遊記」が後世につくられた。

★日記を買った時のキーワードを記入して下さい。

年月日	宿　場	キーワード

★どうしてもすぐゲームオーバーになってしまう人に
箱根の宿場では、万屋が2軒ありますが、そこでかんざしとおにぎりを30両ぐらい残してたくさん買っておくといいでしょう。

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL 0587(55)3500 テレホン案内0587(55)1120